# Show 24

Lighting controller 24 channel DMX

# GUIDE DE L'UTILISATEUR

7548 - Version 1.0 décembre 2004

# 1 - Instructions de sécurité

- Toute personne ayant à faire avec le montage, la mise en service, le maniement et l'entretien de cet appareil doit être suffisamment qualifiée et suivre les instructions contenues dans ce mode d'emploi.
- Cet appareil a quitté les ateliers de fabrication dans un état irréprochable. Pour le maintenir dans cet état et assurer son bon fonctionnement sans danger, l'utilisateur doit suivre les instructions de sécurité et les mises en garde contenues dans ce manuel.
- Tout dommage occasionné par la non-observation de ce mode d'emploi annule la garantie.
- Tout dommage résultant d'une modification sur l'appareil n'est pas couvert par la garantie.
- Ne laissez pas les câbles d'alimentation en contact avec d'autres câbles. Soyez prudent, lorsque vous manipulez les câbles et les connexions, vous êtes soumis à des risques d'électrocution ! Ne manipulez jamais les parties sous tension avec les mains mouillées !
- Assurez vous que la tension électrique ne soit pas supérieure à celle indiquée sur la plaque signalétique de l'appareil. Mettez le câble d'alimentation seulement dans des prises adaptées.
- La fiche secteur doit toujours être branchée en dernier lieu. La fiche secteur doit être accessible après l'installation de l'appareil.
- Prenez garde de ne pas coincer ou abîmer le câble d'alimentation. Contrôlez l'appareil et les câbles d'alimentation régulièrement.
- Débranchez l'appareil lorsque vous ne l'utilisez pas et avant de le nettoyer. Pour ce faire, utilisez les surfaces de maintien sur la fiche, ne tirez jamais sur le câble.
- La construction de l'appareil est conforme aux normes de sécurité de catégorie I. Il faut donc relier celui-ci à la terre ( câble jaune/vert ).Les connexions électriques sont à faire effectuer par un installateur agréé.
- Le branchement au secteur et l'entretien doivent être effectués par le personnel qualifié.

# 2 - Précautions d'utilisation

- NE PAS verser de liquide inflammable a l'intérieur de l'appareil.
- En cas de déversement d'un liquide quel qui soit, DECONNECTER immédiatement la console du réseau électrique.
- Stopper immédiatement l'utilisation de cette régie en cas de sérieux problèmes et contacter votre revendeur agréé le plus rapidement possible.
- NE PAS ouvrir la régie, aucune pièce de substitution ne se trouve à l'intérieur.
- NE JAMAIS essayer de réparer vous-même. Les réparations effectuées par une ou des personnes non qualifiées peuvent entraîner une aggravation des problèmes, contacter votre revendeur le plus proche.
- Cette console de lumière n'a pas été prévue pour un usage domestique.
- Après avoir retiré les protections d'emballage, vérifier que la console est en excellente condition et qu'aucune marque de choc n'est visible sur l'appareil.
- Les protections d'emballage (sac en plastique, mousse polystyrène, agrafes etc..) DOIVENT être stockées hors de portée des enfants.
- Cette console est destinée à un usage par un adulte, ne pas laisser entre les mains des enfants.
- NE PAS utiliser cet appareil sous la pluie
- NE PAS ouvrir ou modifier l'appareil.

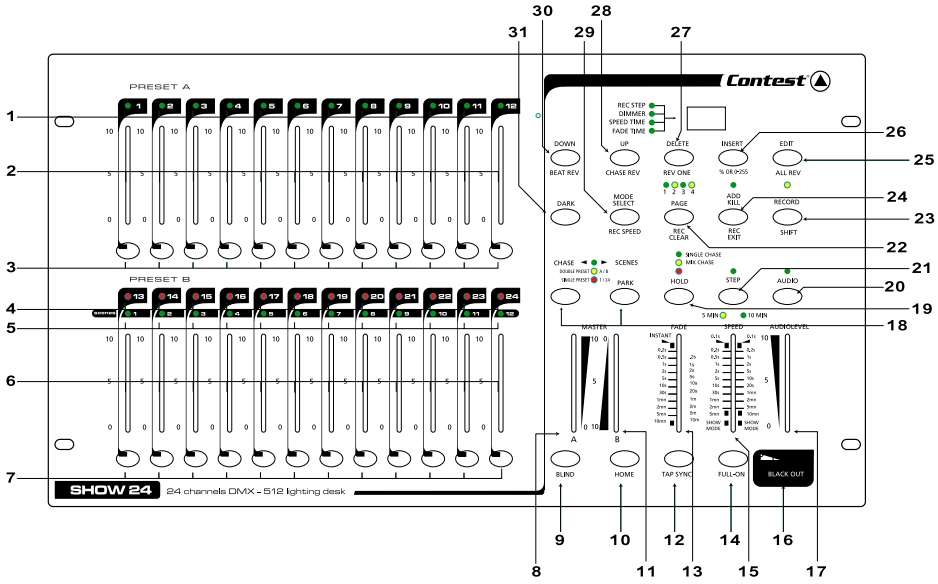
## 2 - Introduction

Nous vous remercions d'avoir choisi la console SHOW24. Vous possédez maintenant un appareil de grande qualité, qui saura, nous en sommes persuadés, ajouter de l'éclat lors de vos soirées, animations et autres événements.
La SHOW24 est une console d'éclairage à 24 canaux spécialement étudiée pour le pilotage des appareils d'éclairage (blocs de puissance). Dotée d'une grande capacité de mémorisation et très simple d'utilisation, elle vous permettra d'élaborer rapidement de réels spectacles son et lumière.
Sa totale compatibilité avec le standard DMX 512 et son interface MIDI font d'elle un instrument de travail réellement versatile.
Le guide que vous lisez en ce moment vous permettra de prendre rapidement connaissance des différentes fonctions et possibilités de votre SHOW24, gardez le à portée de la main pendant les premières utilisations de votre console.

## 3 - Fonctions

- 24 Canaux DMX
- Quatre pages de douze scènes pouvant contenir jusqu'à 99 étapes.
- 24 potentiomètres pour ajuster les valeurs DMX.
- Micro interne.
- Mode automatique contrôlable par touche TAPSYNC ou par curseur SPEED.
- Contrôle par interface MIDI.
- Afficheur à 4 digits.
- BLACK OUT contrôlable en façade ou par signal MIDI.
- Contrôle de la durée de passage d'une étape à une autre par curseur FADE TIME.
- Polarité du signal DMX réversible par interrupteur.

## 4 - Description des commandes



**1 - Leds indicatrices du PRESET A :**

**a -** En mode CHASE/SCENE et en mode SINGLE PRESET, ces leds indiquent le niveau des canaux 1 à 12.

**b -** En mode DOUBLE PRESET, ces leds indiquent le niveau des canaux 1 à 12 et 13 à 24.

**2 - Curseurs 1 à 12 :**

Permettent le réglage des valeurs DMX des canaux 1 à 12.

**3 - Boutons FLASH 1 à 12 :**

Lorsqu'ils sont enfoncés, ils forcent la valeur du canal correspondant au maximum ( 255 ou 100%).

**4 - Leds indicatrices du PRESET B :**

Ces leds indiquent le niveau des canaux 13 à 24 en mode SINGLE PRESET.

**5 - Leds indicatrices SCENE.**

Ces leds indique le niveau des scènes enregistrées et ne sont activables qu'en mode CHASE/SCENE.

**6 - Curseurs 1 à 12 :**

Permettent le réglage des valeurs DMX des canaux 13 à 24.

**7 - Boutons FLASH 13 à 24 :**

**a -** Lorsqu'ils sont enfoncés, en mode manuel, ils forcent la valeur du canal correspondant au maximum ( 255 ou 100%).

**8 - Curseur MASTER A :**

Permet d'ajuster le niveau de sortie de la tranche A.

**9 - Bouton BLIND :**

Permet de masquer certains canaux lors du déroulement des programmes.

Permet de réactiver, dans le déroulement des programmes les canaux masqués par la fonction BLIND.

**11 - Curseur MASTER B :**

**a -** Permet d'ajuster le niveau de sortie de la tranche B.

**b -** Permet d'ajuster le niveau de sortie des programmes.

**12 - Bouton TAPSYNC :**

Permet de fixer la vitesse de déroulement des programmes en mode Trigger Automatique. Seules les deux dernières impulsions sont prises en compte.

**13 - Curseur FADE :**

Permet d'ajuster le temps de passage d'une étape à la suivante lors du déroulement des programmes.

**14 - Bouton FULL-ON :**

Permet de forcer toutes les sorties au maximum ou de désactiver le Black Out.

**15 - Curseur SPEED :**

Permet de régler la vitesse de déroulement des programmes.

**16 - Bouton BLACK-OUT :**

Permet de mettre toutes les sorties en pause.

**17 - Curseur AUDIO LEVEL :**

Permet de régler la sensibilité du micro interne lorsque l'enchaînement des programmes se fait en mode musical.

**18 - Boutons PARK A et PARK B :**

a - En mode CHASE/SCENE : le bouton PARK B permet de choisir entre SINGLE CHASE et MIX CHASE.

b - En mode DOUBLE PRESET : le bouton PARK B équivaut à pousser le curseur MASTER B au maximum.

c - En mode SINGLE PRESET le bouton PARK A équivaut à pousser le curseur MASTER A au maximum.

**19 - Bouton HOLD :**

Permet de conserver l'état de sortie à une valeur.

**20 - Bouton AUDIO :**

Permet d'activer le mode AUDIO.

**21 - Bouton STEP :**

Permet d'exécuter un enchaînement en mode pas à pas.

**22 - Bouton PAGE / REC CLEAR :**

a - permet de sélectionner une page.

b - Combiné au bouton SHIFT, il permet d'effacer la mémoire.

**23 - Bouton SHIFT / RECORD :**

a - Permet d'accéder au mode enregistrement.

b - Permet d'accéder à la deuxième fonction des boutons comprenant deux fonctions.

**24 - Bouton ADD KILL / REC EXIT :**

a - Permet d'activer ou de désactiver la fonction ADD KILL.

b - Combiné au bouton SHIFT, permet de sortir du mode enregistrement.

**25 - Bouton EDIT / ALL REV :**

a - Permet d'inverser le sens de déroulement de tous les programmes.

b - En mode enregistrement, permet d'accéder au mode édition de scènes.

**26 - Bouton INSERT / % OR 0-255 :**

a - En mode édition de scènes, permet d'insérer des étapes dans un programme existant.

b - Combiné au bouton SHIFT, permet de changer le type d'affichage : en pourcentage ou de 0 à 255.

**27 - Bouton DELETE / REV ONE :**

a - En mode édition de scène, permet de supprimer une étape d'un programme existant.

b - Permet d'inverser le sens de déroulement d'un programme.

**28 - Bouton UP / CHASE REV :**

a - En mode édition de scène, permet de régler la nouvelle valeur DMX du canal en cours de modification.

b - Permet d'inverser le sens de déroulement des programmes dont le tempo est réglé par le curseur SPEED.

**29 - Bouton MODE SELECT / REC SPEED :**

a - Permet de sélectionner les modes de fonctionnement suivants :

- CHASE / SCENE : pour l'enregistrement et l'exécution des programmes.
- DOUBLE PRESET : pour enchaîner le preset A et le preset B ( à l'ancienne ).
- SINGLE PRESET : pour piloter les 24 canaux en manuel.

b - Permet de fixer, pour chaque programme, une vitesse de déroulement spécifique.

**30 - Bouton DOWN / BEAT REV :**

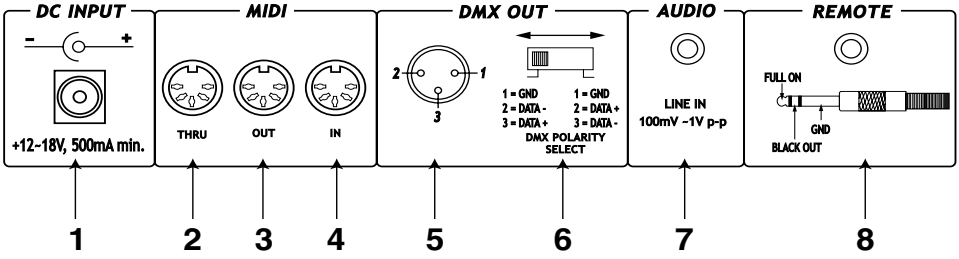
a - En mode édition de scène, permet de régler la nouvelle valeur du canal DMX en cours de modification.

b- Permet d'inverser le sens de déroulement des programmes dont le tempo est réglé par le bouton TAPSYNC.

**31 - Bouton DARK :**

Permet de mettre l'ensemble de la console en pause.

## 5 - Description de la face arrière




**1 - Entrée ALIMENTATION :**

DC 12~20V, 500mA minimum.

**2 - Fiche MIDI THRU :**

Permet de transmettre à un autre appareil le signal MIDI reçu sur l'entrée IN.

**3 - Fiche MIDI OUT :**

Permet de transmettre à un autre appareil le signal MIDI émis par la SHOW 24.

**4 - MIDI IN :**

Permet de recevoir un signal MIDI externe.

**5 - Fiche DMX OUT :**

Fiche de sortie du signal DMX.

**6 - Interrupteur DMX POLARITY SELECT :**

Permet d'inverser la polarité du signal DMX de sortie.

**7 - Fiche RCA AUDIO INPUT :**

Entrée audio permettant de synchroniser le déroulement des programmes sur le rythme de la musique en mode musical. Sensibilité de 100mV à 1V crête à crête.

**8 - Chassis Jack 6,35 stéréo REMOTE INPUT :**

Fiche permettant de connecter une télécommande pédalier pour piloter à distance le Black-out et le Full-on.

# 6 - Programmation et manipulation de Scènes

**Pour entrer en mode programmation presser et maintenir la touche RECORD et appuyer consécutivement les touches flash 1-5-6-8.**
**Pour effacer tous les programmes, presser et maintenir la touche RECORD et appuyer consécutivement les touches flash 1-3-2-3.**

***Toutes les étapes décrites ci-dessous s'effectuent dans le mode programmation.***

**_ Effacement de tous les programmes :**
a - Appuyez et maintenez enfoncée la touche RECORD.
b - Appuyez successivement sur les touches FLASH 1, FLASH 3, FLASH 2 et FLASH 3.
c - Relâchez la touche RECORD, toutes les leds clignotent pour vous indiquez que les programmes ont étés effacés.

**_ Effacement de la mémoire :**
a - Appuyez simultanément sur les touches RECORD et RECCLEAR.
b - Relâchez les touches RECORD et REC CLEAR en même temps. Toutes les leds clignotent pour vous indiquer que la mémoire est vide.
NOTE : l'effacement de la mémoire n'est possible que si vous n'avez pas encore spécifié de scène. Pour effacer une scène complète, reportez vous au paragraphe : "effacement d'un programme" ci-dessous.

**_ Enregistrement d'un programme :**
a - Réglez le canal désiré puis appuyez sur la touche RECORD pour enregistrer l'étape : toutes les leds clignotent et l'afficheur LCD indique le numéro de la scène suivante.
b - Sélectionnez la page désiré avec la touche PAGE. La led correspondant au numéro de page sélectionnée s'allume.
c - Appuyez simultanément sur les touches RECORD et FLASH (13 à 24) correspondant au numéro de la scène dans laquelle vous voulez mémoriser l'état des sorties.
d - Relâchez la touche RECORD. Les leds clignotent pour vous indiquer que la scène a bien été enregistrée.
NOTE : Il y a 4 pages pouvant contenir chacune 12 programmes (scènes). La scène 25 -par exemple- est accessible par la page 3 et le bouton FLASH 13.

**_ Exemple : Création et enregistrement d'un programme dans la scène n° 30.**
a - Effacez tous les programmes : voir ci-dessous.
b - Allumez la led CHASE SCENE avec la touche MODE SELECT.
c - Positionnez les curseurs 1 à 12 à zéro et le curseur MASTER A au maximum.
d - Poussez le curseur 1 au maximum, appuyez sur la touche RECORD puis re positionnez le curseur 1 au minimum.
e - Répétez la même opération avec les 11 autres curseurs.
f - Appuyez simultanément sur les touches RECORD et FLASH 18.
g - Relâchez les touches RECORD et FLASH 18. Vous venez d'enregistrer dans la scène 30 l'allumage et l'extinction des canaux 1 à 12 en séquence.

**6.1 Mode «édition de scènes» :**
a - Appuyer sur la touche PAGE pour allumer la led correspondant à la page désirée.
b - Appuyer sur la touche MODE SELECT pour allumer et passer en mode CHASE ◀ ▶ SCENES.
c - Appuyer simultanément sur les touches EDIT et FLASH correspondant à la scène à éditer.
d - Relâcher les touches EDIT et FLASH, la led correspondant à la scène sélectionnée s'allume tandis que les autres s'éteignent. L'édition de scène est maintenant possible.

Exemple : Edition de la scène numéro 5 :

a - Appuyer sur la touche PAGE pour sélectionner la page 1.
b - Appuyer sur la touche MODE SELECT pour passer en mode CHASE ◀ ▶ SCENES.
c - Appuyer simultanément sur les touches EDIT et FLASH 5.
d - Relâcher les touches EDIT et FLASH 5.

**6.2 Effacement d'étape :**

a - En mode édition de scènes, appuyer sur la touche STEP pour exécuter le programme jusqu'à l'étape à effacer.
b - Appuyer sur la touche DELETE : l'étape est effacée et c'est l'étape suivante qui sera exécutée.

**6.3 Ajout d'étape :**

a - En mode édition de scènes, régler le canal à ajouter au programme puis enregistrer la modification en appuyant sur la touche RECORD.
b - Appuyer sur la touche STEP pour exécuter le programme jusqu'à la scène à insérer dans la nouvelle étape.
c - Appuyer sur la touche INSERT. La scène enregistrée est alors insérée avant l'étape déterminée avec la touche STEP.

**6.4 Modification d'étape :**

a - En mode édition de scènes, appuyer sur la touche STEP pour exécuter le programme jusqu'à l'étape à modifier.
b - Appuyer sur la touche FLASH correspondant au canal à modifier puis, sans lâcher la touche FLASH sur les touches UP ou DOWN pour faire varier la valeur DMX. L'afficheur LCD vous indique la valeur DMX en pourcentage ou en valeur réelle en fonction du mode d'affichage actif.
c - Relâcher la touche FLASH pour fixer la valeur DMX choisie.

**6.5 Sortie du mode «édition de scènes» :**

a - Appuyer sur les touches RECORD et EXIT.
b - Relâcher les touches RECORD et EXIT.

**6.6 Sélection du mode d'affichage :**

En mode édition de scènes, maintenir la touche RECORD enfoncée puis appuyer sur la touche % OR 0-255 pour choisir le mode d'affichage en valeurs DMX réelles ou en pourcentage.

**6.7 Enregistrement de la vitesse d'exécution d'un programme :**

La console SHOW 24 permet d'enregistrer une vitesse spécifique pour chaque Programme.
NOTE : Les vitesses enregistrées ne seront effectives lors du déroulement des programmes que lorsque le mode d'exécution MIX CHASE est en cours.

***Pour enregistrer une vitesse, procéder comme suit :***

a - Désactiver le mode AUDIO en appuyant sur la touche AUDIO ( la led AUDIO doit être éteinte ).
b - Passer en mode MIX CHASE en appuyant sur la touche PARK.
c - Activer le programme pour lequel il faut enregistrer la vitesse avec le curseur qui lui correspond.
d - Régler la vitesse à la valeur souhaitée à l'aide du curseur SPEED ou de la touche TAP SYNC.
e - Appuyer et maintenir enfoncée la touche REC SPEED puis appuyer sur la touche FLASH du programme précédemment choisie. Toutes les leds clignotent pour vous indiquer que la vitesse est enregistrée.

Lorsque ce programme est exécuté en mode MIX CHASE, sa vitesse d'exécution sera celle qui a été déterminée et ce, quelle que soit la vitesse de déroulement en cours.

**6.8 Sortie du mode enregistrement :**

a - Appuyer simultanément sur les touches RECORD et REC EXIT.
b - Relacher les touches RECORD et REC EXIT, toutes les leds clignotent pour vous indiquer que vous êtes sorti du mode enregistrement.

**6.9 Choix du mode d'exécution :**

La console SHOW 24 comprend deux modes d'exécution des programmes :

a - Le mode SINGLE CHASE : Ce mode permet de lancer plusieurs programmes en même temps. Ils seront exécutés les uns à la suite des autres. L'afficheur LCD indique le numéro du programme au momment où il est exécuté.

b - Le mode MIX CHASE : Ce mode, permet de lancer des programmes simultanément. Ils seront exécutés en même temps.

**6.10 Sélection et exécution d'un programme :**

a - Appuyer sur la touche MODE SELECT pour allumer la led CHASE ◀ ▶ SCENES.

b - Appuyer sur la touche PAGE pour sélectionner la page désirée.

c - Amener le curseur MASTER B en position maximale (vers le bas).

d - Amener le curseur correspondant à la scène qui doit être exécutée au minimum puis au maximum. La scène est alors sélectionnée puis exécutée.

NOTE : L'exécution des programmes se fait toujours en mode CHASE / SCENE. C'est le curseur MASTER B qui détermine le niveau général de sortie des programmes. Néanmoins, on peut spécifier un niveau différent pour chaque programme en agissant sur les curseurs correspondant aux numéros de scène.

**6.11 Exécution d'un programme avec un tempo constant :**

a - Appuyer sur la touche AUDIO pour désactiver le mode exécution Audio.

b - Appuyer sur la touche PARK pour activer le mode MIX CHASE.

c - Sélectionner le programme à exécuter.

d - Ajuster la vitesse avec le curseur SPEED ou avec la touche TAPSYNC.

e - Appuyer sur la touche REC SPEED et la touche FLASH correspondant au programme qui doit être exécuté. Le programme sera alors exécuté à la vitesse fixée.

**6.12 Exécution d'un programme avec le curseur REC SPEED :**

a - Appuyer sur la touche AUDIO pour désactiver le mode exécution Audio.

b - Appuyer sur la touche PARK pour passer en mode MIX CHASE

c - Sélectionner le programme à exécuter.

d - Amener le curseur SPEED en position SHOW MODE (au minimum).

e - Appuyer sur la touche REC SPEED puis sur la touche FLASH correspondant au programme qui doit être exécuté. Le programme s'exécutera à la vitesse fixée avec le curseur SPEED (en temps réel).

**6.13 Exécution d'un programme en mode AUDIO :**

a - Lancer le programme désiré avec le curseur qui lui correspond.

b - Appuyer sur la touche AUDIO pour activer le mode AUDIO, la led correspondante s'allume.

c - Régler le curseur AUDIO LEVEL en fonction du niveau sonore ambiant et de l'effet désiré.

NOTE : Le mode AUDIO peut être activé par deux sources différentes :

- Par le micro interne : Cette solution vous impose de placer la console SHOW24 dans un environnement sonore suffisamment élevé afin déviter d'éventuelles perturbations dues aux choc sur la console.
- Par l'entrée ligne : Cette solution permet de s'affranchir de toutes les perturbations sonores précédemment évoquées.

**6.14 Réglage du curseur SPEED :**

Pour accéder à une plus large gamme de temps d'exécution des programmes, la console SHOW24 permet de paramétrer deux échelles de temps différentes : 5 minutes ou 10 minutes.

MODE 5 minutes

a - Appuyer et maintenir enfoncée la touche RECORD.

b - Appuyer trois fois sur la touche FLASH 5 et relacher la touche RECORD.

c - La led 5MIN s'allume pour indiquer que le mode 5 minutes est activé.

MODE 10 minutes
a - Appuyer et maintenir enfoncée la touche RECORD.
b - Appuyer trois fois sur la touche FLASH 10 et relacher la touche RECORD.
c - La led 10MIN s'allume pour indiquer que le mode 10 minutes est activé.

**6.15 Réglage du curseur Fade :**

Le Fade Time correspond au temps de passage d'une étape à une autre ; il s'effectue avec une gradation croissante ou décroissante et sur une période de temps réglable de 10 minutes à 0.2 secondes.
Il est cependant important de veiller à ce que la vitesse d'exécution des programmes ne soit pas inférieure au Fade Time sans quoi, les étapes des programmes ne se dérouleront pas entièrement.

**6.16 Indications de temps pour le FADE TIME et le SPEED TIME :**

a - Lorsque la durée est supérieure à 1 minute, l'afficheur comporte deux points :
Par exemple : 1 minute et 15 secondes donne :

10 minutes donne :

b - Lorsque la durée est inférieure à 1 minute, l'afficheur ne comporte qu'un point :
Par exemple : 11, 5 secondes donne :

0,55 secondes donne :

**6.17 Utilisation de la fonction BLIND :**

La fonction BLIND permet de masquer certains canaux lors de l'exécution de programmes. Pour masquer un canal, procéder comme suit :

a - Lancer le programme de votre choix.
b - Appuyer et maintenir enfoncée la touche BLIND puis appuyer sur la touche FLASH correspondant au canal à masquer.
c - Relâcher les touches BLIND et FLASH. Le canal est maintenant masqué, la led qui lui correspond ne s'allume plus mais le temps de l'étape est conservé.
d - Pour masquer plusieurs canaux, maintenir enfoncée la touche BLIND et appuyer successivement sur les touches FLASH des canaux que vous voulez masquer.

**6.18 Utilisation de la fonction HOME :**

La fonction HOME permet de réactiver les canaux masqués par la fonction BLIND. Pour réactiver un canal masqué, procéder comme suit :

a - Lancer un programme de votre choix mettant en évidence les canaux masqués.
b - Appuyer et maintenir enfoncée la touche HOME puis appuyer sur la touche FLASH correspondant au canal à réactiver.
c - Relâcher les touches HOME et FLASH, le canal est maintenant réactivé, la led lui correspondant s'allume à nouveau .

**6.19 Utilisation de la fonction ALL REV :**

La fonction ALL REV permet d'inverser le sens de déroulement de tous les programmes.
Pour activer la fonction ALL REV appuyer sur la touche ALL REV. Le sens de déroulement des programmes en cours est maintenant inversé. Pour reprendre le sens de déroulement d'origine, appuyer à nouveau sur la touche ALL REV.

**6.20 Utilisation de la fonction CHASE REV :**

La fonction CHASE REV permet d'inverser le sens de déroulement des programmes pour lesquels le temps a été enregistré. Se Reporter au chapître "Edition de scènes et Enregistrement des vitesses" pour plus de détails.
Pour utiliser la fonction CHASE REV, procéder comme suit :

a - Passer en mode MIX CHASE à l'aide de la touche PARK.
b - Lancer les programmes pour lesquels il a été spécifié une vitesse.
c - Appuyer sur la touche CHASE REV : tous les programmes disposant d'une vitesse enregistrée se dérouleront en sens inverse.

**6.21 Utilisation de la fonction REV ONE :**

La fonction REV ONE permet d'inverser le sens de déroulement d'un seul programme. Pour activer cette fonction, procéder comme suit :
a - Appuyer et maintenir enfoncée la touche FLASH correspondant à ce programme puis appuyer sur la touche REV ONE. Le programme s'exécute alors en sens inverse.
b - Procéder de la même manière pour exécuter le programme dans son sens d'origine.

**6.22 Utilisation de la fonction BEAT REV :**

La fonction BEAT REV permet d'inverser le sens de déroulement des canaux pour lesquels aucun temps d'exécution n'a été enregistré sans inverser le sens des programmes pour lesquels un temps a été enregistré.
Pour activer la fonction BEAT REV, appuyer sur la touche PARK pour passer en mode MIX CHASE puis appuyer sur la touche BEAT REV. Pour désactiver cette fonction, appuyer à nouveau sur la touche BEAT REV.

**6.23 Utilisation de la fonction ADD/KILL :**

La fonction ADD/KILL permet, lors du déroulement des programmes, d'ajouter ou de soustraire les canaux pour lesquels les touches FLASH sont allumées.

a - La fonction KILL ( led ADD KILL allumée ) force tous les canaux non flashés à zéro.
b - La fonction ADD (led ADD KILL éteinte ) ajoute les canaux flashés au programmes en cours de déroulement.

# *7* - Réglage de l'entrée MIDI

a - Appuyer et maintenir enfoncée la touche RECORD.
b - Appuyer trois fois sur la touche FLASH 1 puis relâcher la touche RECORD. L'afficheur indique alors pour signifier que le mode Réglage des entrées MIDI est en cours.
c - Appuyer sur la touche FLASH correspondant au canal à assigner, la led s'allume pour indiquer que le réglage du canal MIDI est effectif. Seuls les canaux 1 à 16 sont paramétrables.
d - Appuyer simultanément sur les touches RECORD et REC EXIT pour sortir du mode Réglage des canaux MIDI.

**7.1 Réglage de la sortie MIDI:**

a - Appuyer et maintenir enfoncée la touche RECORD.
b - Appuyer trois fois sur la touche FLASH 2 puis relâcher la touche RECORD. L'afficheur indique pour signifier que le mode Réglage des sorties MIDI est en cours.
c - Appuyer sur la touche FLASH correspondant au canal à assigner, la led s'allume pour indiquer que le réglage du canal MIDI est effectif. Seuls les canaux 1 à 16 sont paramétrables.
d - Appuyer simultanément sur les touches RECORD et REC EXIT pour sortir du mode Réglage des canaux MIDI.

**7.2 Réception de données :**

a - Appuyer et maintenir enfoncée la touche RECORD.
b - Appuyer trois fois sur la touche FLASH 3 puis relâcher la touche RECORD. L'afficheur indique alors pour signifier que la console est prête à recevoir les données.
c - Toute autre opération est impossible lors de la réception de données. La sortie du mode réception de données se fait automatiquement soit à la fin de la transmission soit lorsqu'une erreur se produit. La mise hors tension a pour effet, elle aussi, d'interrompre la transmission et le mode réception de données.

**7.3 Envoi de données :**

a - Appuyer et maintenir enfoncée la touche RECORD.

b - Appuyer trois fois sur la touche FLASH 4 puis relâcher la touche RECORD. L'afficheur indique alors OUT pour signifier que la console est prête à recevoir les données.

c - Toute autre opération est impossible lors de l'envoi de données. La sortie du mode envoi de données se fait automatiquement soit à la fin de la transmission soit lorsqu'une erreur se produit. La mise hors tension a pour effet, elle aussi d'interrompre la transmission et le mode envoi de données.

**7.4 Boucle ouverte et boucle fermé :**

Lorsque l'on envoie des données en mode boucle ouverte, il faut vous assurer que le récepteur est paramétré en mode réception.

**7.5 Problèmes dus à une alimentation trop faible :**

Lorsque la console fonctionne en boucle MIDI avec un autre appareil, il se peut que l'alimentation soit trop faible et que l'afficheur indique LOP. Dans ce cas, faire en sorte de régler le problème d'alimentation. Il est cependant normal que l'afficheur indique LOP pendant un court instant lors de la mise sous tension.

# 8 - Exécution MIDI

**Détails :**

a - Si aucune information MIDI n'est reçue pendant plus de 10 minutes, le canal et le programme activé par signal MIDI seront effacés.

b - Lors du transfert de donnée MIDI, l'identité de l'appareil est 55H.

c - Toutes les informations sont envoyées, y compris les données système, lors de transfert de fichiers.

**Relations entre les numéros de notes et les fonction de la console SHOW24 :**

le tableau ci-dessous vous donne les correspondances notes - fonctions.

# 9 - Notes sur l'adressage DMX

L'adressage des appareils DMX repose sur le code binaire. Le code binaire comporte deux valeurs de base qui sont : 0 et 1.

En décimal nous disposons de 10 valeurs pour compter : 0, 1, 2, ...,9, au delà de 9 nous nous servons de ce qu'on appelle les dizaines, les centaines, ...etc.

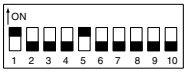
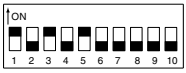
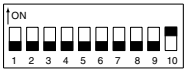
En binaire le principe est le même mais il faut se contenter de deux valeurs et, la «dizaine» devient en fait un multiple de 2. La plupart des appareils DMX comportent un codage d'adresse sous forme de Dip Switches. Chaque Switch correspond à une valeur décimale puissance de 2 qu'il faut combiner avec les autres Switches jusqu'à l'obtention de l'adresse souhaitée.

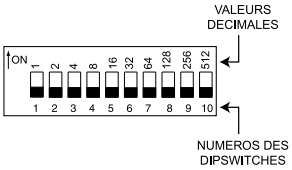
Le tableau ci-dessous vous donne quelques adresses décimales et les valeurs binaires correspondantes.

La figure ci dessus vous montre une rangée de dip switches couramment utilisée pour l'adressage des projecteurs DMX.

| NUMERO DE NOTE | RAPIDITE | FONCTION |
|---|---|---|
| 22 - 69 | PROGRAMME MASTER | Extinction et allumage des programmes 1 - 48 |
| 70 - 93 | CHANNEL DIMMER | Extinction et allumage des canaux 1 - 24 |
| 94 | | FULL - ON |
| 95 | | DARK |
| 96 | | HOLD |
| 97 | | Extinction et allumage du mode audio |
| 98 | | CHASE ◀ ▶ SCENES |
| 99 | | MODE DOUBLE PRESET |
| 100 | | SINGLE PRESET MODE |
| 101 | | Changement d'étape |
| 102 | | BLACK OUT |

À chaque switch correspond une valeur décimale qu'il faut combiner avec les autres pour obtenir par addition la valeur souhaitée.

| Adresse | Dipswitches | Mode de calcul |
|---|---|---|
| 1 | | 1 + 0 = 1 |
| 17 |  | 1 + 16 = 17 |
| 21 |  | 1 + 4 + 16 = 21 |
| 52 | | 4 + 16 + 32 = 52 |
| 59 | | 1 + 2 + 8 + 16 + 32 = 59 |
| 512 |  | 0 + 512 = 512 |



La société CONTEST apporte le plus grand soin à la fabrication de ses produits pour vous garantir la meilleure qualité. Des modifications peuvent donc être effectuées sans notification préalable. C'est pourquoi les caractéristiques techniques et la configuration physique des produits peuvent différer des spécifications et illustrations présentées dans ce manuel.